



EINE WESTERNSTADT FÜR GREENHORNS, GLÜCKSRITTER UND GANOVEN

DUSTY PLAINS

EINE SANDBOX FÜR OLD SLAYERHAND VON ZAUBERLEHRLING FÜR ALLE STUFEN

Irgendwo im Wilden Westen, um das Jahr 1870. An der Grenze zwischen der glühend heißen Wüste und den weiten Prärien liegt Dusty Plains. Es hat einen kleinen Bahnhof und ist das letzte Kaff vor Santa Fe, das man noch mit gutem Gewissen „Stadt“ nennt. Hier findet man alles - Huren, Kopfgeldjäger, Glücksritter, Goldsucher, Ganoven, Gesetzeshüter und Prediger. Ja, auch ehrbare Menschen soll es in Dusty Plains geben - allerdings werden sie von Tag zu Tag weniger. Beinahe kein Tag vergeht in dieser Stadt ohne eine Prügelei in einem der Saloons oder einem Duell auf dem Hauptplatz, die Bank wird dauernd überfallen und die Falschspieler täglich geteert und gefedert der Stadt verwiesen. Der Marshall und der örtliche Richter haben alle Hände voll zu tun und der Galgen findet rege Verwendung.

Und doch: Aus jedem Zug und jeder neuen Postkutsche purzeln Tag für Tag wieder einige Neuankömmlinge und Greenhorns auf der Suche nach dem großen Glück im Westen. Die Versprechungen von Gold, Abenteuer und Glorie machen die Ankömmlinge samt und sonders blind für die Gefahren. So mancher Unglückliche verließ Dusty Plains so schnell wie er gekommen war - im besten Fall auf dem selben Weg, im schlechtesten in einem grob gezimmerten Sarg.

Dies ist die Welt in die eine kleine Gruppe zusammengewürfelter Neuankömmlinge gestoßen wird. Sie alle kommen an einem heißen Tag in Dusty Plains an - der Wüstenwind treibt Steppenläufer über die Straßen, der Staub brennt in Augen und Lunge, aber Abenteuer warten an jeder Ecke.

Anmerkung: Diese Sandbox sollte für alle Charakterstufen bespielbar sein, weshalb keine Stat-Blocks angegeben wurden.

DIE STADT DUSTY PLAINS

GESCHÄFTE UND ORTE

BARNIES BOOMBOOM & BANG BARN

Bei Barnabas "Barnie" Smithson gibt es alles was das Herz des Westmannes oder der Westfrau in Sachen schießen und sprengen höher schlagen lässt. Vom zweiläufigen Strumpfbandrevolver bis zur Stange Dynamit und dem neuesten Colt von Smith & Wesson hat Barnie einfach alles in seinem Geschäft und dem angrenzenden Lagerschuppen.

Angewidert versteckt der etwa fünfzigjährige und etwas taube Barnie hier irgendwo auch ein Gatling-Repetiergeschütz, wie es eigentlich der Kavallerie vorbehalten ist. Abends ist Barnie oft in McKinseys Saloon beim Spielen oder Trinken an der Bar anzutreffen und am Sonntag hört er die Messe bei Father Paul in St. Johns.

BANNARBEITERCAMP

In der Nähe des Bahnhofs hat sich ein etwas heruntergekommenes Zeltlager gebildet in dem von Asiaten bis Afrikaner all jene Bahnarbeiter unterkommen, die sonst in der Stadt nicht so willkommen sind. Die Sitten sind rau und die Hierarchien undurchschaubar. Klar ist aber jedem nach kurzer Zeit: Mrs. Hoi So und ihrer Familie sollte man nicht in die Quere kommen.

CABLE & TELEGRAPH COMPANY

Direkt anschließend an den Bahnhof in einem kleinen Verschlag ist das hiesige Telegraphenamt untergebracht. Hier können um teures Geld Nachrichten aufgegeben und empfangen werden, die angeblich in Windeseile bis an die Küsten gesendet werden können. Die Telegraphisten nehmen hier Nachrichten an allen Tagen außer Sonntags entgegen.

THE DUSTY PLAINS POSTILLION

Dusty Plains hat eine kleine Wochenzeitung, vor allem für Todes- und Geburtsanzeigen und den neuesten Tratsch aus der Gegend. Als herausgebende Redakteure agieren momentan Regina "Reggie" Pordourant und Hank Gable ihr Stellvertreter. Regina arbeitet nebenher als Bibliothekarin der Stadt und Hank ist der Lehrer in der kleinen Schule.

DUSTY PLAINS RAILROAD STATION

Der kleine Zugbahnhof mit Wasserturm und einer windschiefen Bretterhütte wird von einem alten griesgrämigen Bahnhofsvorstand verwaltet. Zweimal in der Woche hält ein Personenzug der Eisenbahn - Montags in Richtung Westen, Donnerstags in die andere Richtung. Alle zwei Wochen wird hier auch ein Güterzug mit den örtlichen Gütern beladen. Die Strecke nach Norden besteht erst seit kurzem und soll in wenigen Monaten in den regelmäßigen Fahrplan aufgenommen werden. Aus diesem Grund arbeiten die Arbeiter des örtlichen Bahnarbeitercamps momentan an dem Ausbau des Bahnhofs, der Weichenanlagen und der Einrichtung von Verschubmöglichkeiten. Dusty Plains soll ein wichtiger Knotenpunkt werden.

EAST-WESTERN UNION BANK

Keine Bank in der Gegend war öfter Ziel von Überfällen, weshalb der momentane Direktor, wie auch immer er heißen mag, einige der ehrlichen Gauner der Gegend - die Cody Gang - als bewaffnete Wachen angestellt hat. Die Bevölkerung meint, dass das keine so gute Idee ist und auch der Marshall hat dem Bankdirektor abgeraten. Bisher ist allerdings alles ruhig und der Abtransport des Geldes steht - wie jeden zweiten Freitag - gerade bevor.

GENERAL HUNTERS GENERAL STORE

Der Besitzer des Ladens ist Emerald Hunter III, weißer Bart, weißes schulterlanges Haar und wache Augen. Früher war er Deputy und davor Offizier in der Kavallerie. Er hat alles gesehen und man sagt, dass alte Schlitzohr kann noch immer jeden übers Ohr hauen. Er steht aber ziemlich unter der Fuchtel von Mary-Sue, seiner Frau, die hin und wieder im Laden aushilft. In Hunters Laden finden sich so gut wie alle Waren die in der Prärie oder beim Goldsuchen von Nutzen sein können. Die Qualität der Waren stimmt, auch wenn die Preise eher am oberen Ende der Skala einzuordnen sind.

MARSHALL OFFICE, GERICHT UND RATHAUS

Vor dem Amtsgebäude des momentanen City Marshalls Tony "Blue Eyes" Rinnok - des obersten Gesetzeshüters in Dusty Plains, der direkt dem County Sheriff unterstellt ist - steht der Galgen der Stadt. Hier befinden sich neben dem Büro des Marshalls auch das seiner drei Deputys "Billy Boy" Borner, Frank Hutchins und Judy Dermont und vom Richter „Judge Borner“. Ebenfalls in diesem Gebäude ist das kleine Büro des Bürgermeisters Harold Faltenberger untergebracht.

Man merkt die Amtswege hier in Dusty Plains sind kurz - denn auch der Friedhof liegt keine 500 Meter entfernt.

MILLERS OIL CORP. CAMP

Als James Miller Sen. seine Firma gründete, handelte es sich noch um ein reines Kohlebauunternehmen, das auf Grund der Eisenbahn einen enormen Aufschwung erlebte und die Millers zu den wohlhabendsten Familien im mittleren Westen machten. Als James Miller Jr. den Betrieb übernahm investierte er in Farm- und Weideland. Niemand gönnte dem schmierigen Angeber Miller allerdings was dann geschah - auf einem alten Kohleförderungsgebiet seines Vaters wurde Öl gefunden, was die Familie noch reicher machte als sie schon war.



Seitdem betreibt er eine weitere Firma, die die Ausbeutung des Vorkommens nordwestlich von Dusty Plains vorantreibt. In einem ehemaligen Schuppen nahe des Bahnhofs befindet sich das "Headquarter" des Betriebs wo die Millers Leute für diverse Jobs anheuern.

PNY EXPRESS

Die Meldereiter des Pony-Expresses werden immer seltener, wird ihre Aufgabe doch immer öfter von den Telegraphenleitungen übernommen. Trotzdem finden sich hier mutige Männer und Frauen, die jede Nachricht überall hin zustellen würden. Des öfteren verdienen sie sich auch zusätzliches Geld als Pfadfinder und Ortskundige. Ihre Ortskenntnis und ihre oft guten Verbindungen zu den Stämmen der Einheimischen machen sie zu gefragten Teilnehmern an jeder Expedition in die Wildnis. Viele der Reiter stammen direkt oder indirekt von den Ureinwohnern ab, die schon seit Jahrhunderten die Ebenen hier als Jagdgebiete ansehen. Eine Reiterin, das Halbblut "Burning Snow", gilt als direkter Kontakt zu den Shoshi.

POST OFFICE & STAGECOACH STATION

Wie beim Pony-Express ist es auch hier so, dass viele der Aufgaben der Postkutschen inzwischen von der Eisenbahn übernommen werden.

PROSPEKTOREN CAMP

Wer ins hiesige Camp der Goldsucher kommt, den empfängt schon von weitem eine Wolke Schwefel und Schießpulver. Hier am südlichen Ende der Stadt hat sich ein kleines Lager gebildet in dem diejenigen, die dem Goldfieber erlegen sind sich austauschen, Station machen und handeln. Zwar würde keiner der Damen und Herren jemals den Standort seiner Mine oder des vermuteten Vorkommens verraten. Tipps und Tricks für Neulinge hat vor allem Tom Buck immer auf Lager - schließlich wird er sowieso bald steinreich sein und dieses Kaff hinter sich lassen.

US ARMY VERBINDUNGSBÜRO

Gleich neben dem Telegraphenamt betreibt die US-Armee ein kleines Verbindungsbüro. Meist sitzen hier einige Veteranen um Freiwillige für diverse Aufgaben zu rekrutieren.

KIRCHEN UND FRIEDNÖFE

ALTER FRIEDHOF

Der alte Friedhof liegt außerhalb der Stadt, er wurde verlassen als St. John's vor 40 Jahren erbaut wurde und rundherum ein neuer Friedhof entstand. Einige wenige Grabsteine liegen oder stehen noch auf diesem von einer kleinen Mauer umgebenen Gottesacker. Wilde Gerüchte ranken sich um den Ort, die meisten davon phantasievoll, aber falsch. Der Friedhof ist ein Treffpunkt der wenigen Jugendlichen hier - denn er liegt abgelegen und niemand kümmert sich darum was hier geschieht.

ST. JOHN THE BAPTIST

Die Kirche St. John ist ein Holzgebäude mit einem etwas schiefen Kirchturm. Sie liegt innerhalb eines Friedhofes und zieht jeden Sonntag die Gemeinde von Dusty Plains an. Der örtliche Seelsorger kümmert sich um seine Schäfchen und kennt sämtliche Geheimnisse der Stadt. Angeblich soll es auf dem Friedhof spuken - besonders die Gehängten, die hier ihre letzte Ruhe finden, sollen in manchen Nächten aus ihren Gräbern steigen.

Der Priester in St. John ist seit eh und je Father Paul Morrison. Father Paul weiß so manche Geschichte aus der langen und wechselhaften Geschichte des einstigen 20-Seelen-Ortes zu berichten. Er selber hat beim Bau der ersten Kirche geholfen - und auch beim Bau der zweiten nach dem verheerenden Brand vor einigen Jahren. Er kennt alle seine Schäfchen, auch wenn es in letzter Zeit weniger werden - erstens werden die Leute immer ungläubiger und zweitens sieht Father Paul mit ein wenig Neid - der Herr möge ihm diesen verzeihen -, dass der junge Pater der erst kürzlich fertiggestellten zweiten Kirche von Dusty Plains immer mehr Gläubige in seinen Bann zieht - auch wenn Father John dessen Ansichten manchmal etwas radikal findet.

ST. MARY MAGDALEN

Die Kirche wurde vor wenigen Jahren von einer der Siedlergruppen gebaut, die deswegen gen Westen gezogen sind um frei ihren Glauben ausleben zu können. Die Kirche besteht aus einem großen Hauptraum, einem kleinen Turm mit Glocke und einem Nebengebäude. Sie liegt am äußeren Ende der Stadt, die langsam um die Kirche herum wächst. Pater Michael Collins, der irischstämmige Pater von St. Mary, ist erst seit etwa zwei Jahren in Dusty Plains. Er ist ein mitreißender Prediger, der versteht die Sprache der Leute zu sprechen und so eine durchaus große Menge an Gläubigen jeden Sonntag in der Kirche versammelt. Besonders bei den jüngeren Frauen und Männern kommt er gut an, dass er gut aussieht tut hier natürlich sein übriges. Nicht wenige der Mädchen aus dem Ort träumen Nachts davon, dass der Pater sie von ihren Sünden erlöst. Dabei wird oft übersehen, dass Pater Michael die Bibel oft wortwörtlich auslegt, was schon des öfteren zu Streitgesprächen mit Father Paul geführt hat.

WALKER & DAUGHTERS COFFINS

Der verwitwete, örtliche Leichenbestatter Wilhelm Walker führt den Betrieb nun schon seit einiger Zeit gemeinsam mit seinen beiden Zwillingen-Töchtern Rosi und Gretchen. In einer Stadt wie Dusty Plains ist Leichenbestattung ein einträgliches Geschäft und manchmal sieht man mehrmals am Tag den schwarzen Planwagen gelenkt von einer der "Schwarzen Schwestern" in Richtung Friedhof fahren.

LOKALE UND SALOONS

MCKINSEYS SALOON & CASINO

In Clint McKinseys Saloon gibt es alles, was das Spielerherz begehrt. Neben Blackjack wird hier auch Poker und Faro gespielt. Seit einiger Zeit wird am Samstag Abend auch ein Roulettetisch bespielt. Angeblich werden hier auch von vielen Buchmachern Wetten unterschiedlichster Art und Weise angenommen. McKinsey steht im Verdacht eine Boxkampf-Serie zu organisieren, die "Horse Stable Fights". Weil es dabei regelmäßig zu Ausschreitungen kam, wurden diese zwar verboten, gehen aber im Untergrund weiter.

RED BALLOON SALOON

Das fleischliche Vergnügen kommt nirgendwo in Dusty Plains zu kurz, aber Miss Daisy Fletchers Etablissement ist eindeutig der Mittelpunkt. Die hübschesten Mädchen und Jungs stehen bei ihr unter Vertrag und durch den diskreten Hintereingang wurde nicht erst ein prominenter Bürger heimlich in den Oberstock geschleust.

Beinahe jede Woche zieht eine Gruppe konservativer Gläubige nach dem Gottesdienst in St. Mary vor den Red Balloon Saloon und droht damit das Haus den Flammen zu übergeben. Da Miss Daisy aber sehr beliebt ist, findet sich immer eine Gruppe von Helfern, die diese Demonstrationen schnell unterbindet.

THE RED AND BLUE AND WHITE

Geführt von den Einwanderern Maria und Julian Hofmann ist dieser Saloon das Stammlokal aller Gesetzeshüter hier in Dusty Plains - Abends findet man hier also vom Richter bis zu den Deputies alle. Das führt natürlich auch dazu, dass dieses Lokal in Dusty Plains jenes ist, in dem es am wenigsten Vorfälle gibt - von Taschendiebstahl, über Schlägereien und Falschspiel bis hin zu Raufhandel.

STAR SALOON

Ein Hauch von Glamour durchweht den Star Saloon, und wer etwas auf sich hält, der besucht die verschiedenen Auftritte von Gastkünstlern, Theatergruppen, Musikern und Zauberkünstlern oder die hauseigene auch in der weiteren Umgebung bekannte Revue. Die Besitzer des Saloon Francis de Vruyt und Gabor Longstein, zwei Herren mittleren Alters, bemühen sich redlich Woche für Woche ein interessantes Programm auf die Beine zu stellen.

DIE UMGEBUNG VON DUSTY PLAINS

Die Umgebung von Dusty Plains ist geprägt von der Nähe zur Wüste. Findet sich am Fuß der Berge noch üppiges, fruchtbar grünes Land, nimmt Sand und Gestein in Richtung Osten immer weiter Überhand. Dusty Plains liegt hart an der Grenze zwischen Wüste und fruchtbaren Land und profitiert davon, gilt es doch weithin als letzter gesicherterer Zufluchtsort vor der unerbittlichen Hitze.

MILLERS OIL FIELDS

Den beschwerlichen Weg von etwa fünfzig Meilen zwischen Dusty Plains und den reichen Ölvorkommen der "Millers Oil Corp." legt ein Troß klappriger Wagen regelmäßig zurück. Die Firma sucht immer nach Freiwilligen, die die Wagen eskortieren.

STAMM DER SHOSHI

Südlich der Berge liegt das Stammesgebiet der Shoshi, die hier seit Jahrhunderten leben. Sie jagen die Büffelherden der Ebene und sehen sämtliche Gebiet im Umkreis von etwa 30 Meilen als ihr rechtmäßiges Land an. Es gab erst vor kurzem Probleme als eine Gruppe Prospektoren eine Mine unweit des Lagers anlegen wollte. Die Goldsucher wurden verjagt, die Mine aufgegeben. Tom Buck, einer der damaligen Goldsucher, schwört immer noch, dass das dortige Vorkommen alles bisherige in den Schatten stellt. Die Shoshi sind stolze traditionelle Krieger und leicht zu verärgern. Ihr momentaner Häuptling heißt "Stone-Eye".

HOT SPRINGS

Etwa 50 Meilen südwestlich von Dusty Plains, direkt an der Eisenbahnlinie liegt eine kleine Siedlung, die sich selbst Hot Springs nennt. In den letzten Jahren hat sich hier, rund um eine kleine Oase oder einen Tümpel eine Ansammlung von wenigen Häusern gebildet, die als Handelsposten und Umschlagplatz von Informationen dient.



DIE PYRAMIDE

Nördlich von Hot Springs, mitten in der Wüste, steht angeblich eine halbversunkene Pyramide. Die Shoshi behaupten, dass diese schon seit Beginn der Welten hier steht und das Land rundum verflucht ist. Niemand weiß was daran wahr ist und was ins Reich der Fabeln und Geschichten gehört.

DER STEINBRUCH

Südlich von Dusty Plains liegt eine kleine Hügelkette. In dieser Hügelkette liegt ein alter Steinbruch. Die Geschichten besagen, dass dieser einst der Stützpunkt der "Holdrace Brothers Gang" war und diese ihre gesamten Schätze in diesem Steinbruch versteckt hätten. Heute beansprucht die Familie von Howard Warner sowie eine Farmgemeinschaft um den alten Quincy McHoddard das Land, doch noch hat der Richter keiner der beiden Gruppen das Land zugesprochen. Nichtsdestotrotz versuchen die Warners Fakten zu schaffen und haben die Hügelkette großflächig begonnen zu umzäunen. Ein Konflikt ist vorprogrammiert.

NPCS UND ABENTEUERIDEEN

ABENTEUERIDEEN

◊ In manchen Nächten erheben sich die Toten aus ihren Gräbern bei St. John's. Angeblich hat das mit einem alten Fluch eines Ältesten der Shoshi zu tun.

◊ Im Prospektorencamp wird gestohlen, das führt zu noch mehr Unruhe und Gewalt.

◊ Im Umkreis von Dusty Plains sterben die Obstbäume an einer mysteriösen Krankheit. Niemand scheint zu wissen wie es dazu kommt. Pater Michael behauptet es wäre eine Strafe Gottes für den Verfall der Sitten.

◊ Auf Millers Ölfeldern gibt es Probleme mit Sabotage. Auch die Wagenzüge wurden bereits überfallen, das Öl ausgeleert und in Brand gesteckt. James Miller Jr. sucht jemanden, der mal nach dem Rechten sieht.

◊ Quincy McHoddards Sohn Angus wurde angeblich von einem Familienmitglied der Warners angeschossen, als er in Richtung seiner Farm ritt.

◊ Ein Mädchen aus Miss Daisys Red Balloon Saloon wurde bestohlen. Das Pikante: Es kommen nur der Richter, der Pfarrer und der Bürgermeister in Frage.

◊ Tom Buck, ein Prospektor, sucht einen Trupp, der ihm hilft bis zur Mine auf dem Land der Shoshi vorzudringen. Es ist ihm dabei egal wie das gelingt, er würde auch handeln.

◊ "Reggie" Pordourant möchte den Postillion zu einem Qualitätsblatt machen. Dazu sucht sie seriöse Geschichten. Ihre Idee ist es zuerst nach Hot Springs zu gehen um dort ein Interview mit den dortigen Siedlern zu führen und dann eine Abenteuer-Reportage zu der geheimnisvollen Pyramide zu schreiben. Dazu braucht sie Unterstützung.

◊ Die Leiche eines Pony-Express-Reiters wurde im Bahnarbeitercamp gefunden. Mrs. So und ihre Söhne schwören, dass keiner der Bahnarbeiter damit zu tun hat und man ihnen etwas anhängen will.

◊ Ein Kopfgeldjäger meint in Bürgermeister Harold Faltenberger einen seit 20 Jahren Flüchtigen zu erkennen.

◊ Die Kavallerie sucht mutige Pfadfinder um Wege durch die Berge zu finden und vermessen.

◊ Das Telegraphenamt, die Postkutschenstation, der Bahnhof und der Stall des Pony Express fangen eines Nachts Feuer. Warum will jemand Nachrichten nach verhindern?

◊ Die Bank wird überfallen, schon wieder. Diesmal von der Gruppe, die zum Schutz engagiert wurde: Kurt Cody und seiner Gang. Der Marschall sucht Leute um die Verfolgung aufzunehmen.

◊ Ein Falschspieler treibt im McKinseys sein Unwesen. Er muss unauffällig enttarnt werden, sonst können die bevorstehenden Poker-Meisterschaften nicht hier stattfinden.

◊ Kinder beginnen plötzlich in fremden Sprachen zu sprechen. Was oder wer steckt dahinter? Arzt, Lehrer und Priester stehen vor einem Rätsel.

◊ Der Marschall hat Frank Hutchins aufgetragen den Ort des nächsten Boxkampfes der „Horse Stable Fights“ herauszufinden. Der ist aber überall als Deputy bekannt und sucht nun frische Gesichter, die ihm helfen.

GANOVEN, GIRLS UND GESETZESTREUE

Burning-Snow (orig. Kaah-Yas) — Halbblut und Meldereiterin beim "Ponyexpress"

Borner, William "Billy Boy" Jr. — Deputy und Sohn von Judge William Borner Sr.

Borner, William — Judge Borner ist Richter in Dusty Plains und Vater von "Billy Boy" Borner

Buck, Tom — Prospektor und Goldsucher.

Cody, Kurt T. — Anführer der "Cody Gang"

Collins, Pater Michael — Pater Michael ist der junge Priester von "St. Mary Magdalen".

Dermont, Judy — Judy ist der einzige weibliche Deputy, hat aber nie Probleme sich Respekt zu verschaffen.

Faltenberger, Harold — Der Bürgermeister von Dusty Plains, ein schmieriger Feigling

Fletcher, Daisy — Die Besitzerin des "Red Balloon Saloon", kennt ähnlich viele Gerüchte wie Father Paul.

Gable, Hank — Der Lehrer der örtlichen Schule und stellvertretende Redakteur des "Dusty Plains Postillion".

Hofmann, Julian — Der Besitzer des "The Red and Blue and White" Saloons.

Hofmann, Maria — Die Besitzerin des "The Red and Blue and White" Saloons.

Hunter, Emerald III — Besitzer von "General Hunters General Store"

Hunter, Mary-Sue — Emerald Hunters Ehefrau, Vorsitzende der christlichen Frauen und glühende Verehrerin von Pater Michael.

Hutchins, Frank — Der dienstälteste Ordnungshüter, er hat schon alles erlebt.

Longstein, Gabor — Einer der Besitzer des "Star Saloon"

McHoddard, Angus — Farmer, Sohn von Quincy McHoddard

McHoddard, Quincy — Vorsitzender der Farmgemeinschaft

McKinsey, Clint — Besitzer von "McKinseys Saloon & Casino"

Miller, James Jr. — Besitzer von "Millers Coal Company" und "Millers Oil Company"

Miller, James Sen. — Gründer von "Millers Coal Company"

Morrison, Father Paul — Father Paul ist seit über 40 Jahren der Seelsorger der Kirche "St. John the Baptist".

Pordourant, Regina "Reggie" — Die resolute Bibliothekarin und Redakteurin des "Dusty Plains Postillion".

Rinnok, Tony "Blue Eyes" — Der Marshall von Dusty Plains

Smithson, Barnabas "Barnie" — Besitzer von "Barnies Boomboom & Bang Barn"

So, Hoi — Mrs. So ist asiatischer Abstammung und sieht uralt aus. Trotzdem ist sie die unbestrittene "Chefin" der Bahnarbeiter.

Stone-Eye (orig. Tse-Naa) — Häuptling der Shoshi, ein erfahrener Krieger und Anführer.

Walker, Gretchen — Leichenbestatterin, Zwillingsschwester von Rosi und eine der "Schwarzen Schwestern"

Walker, Rosi — Leichenbestatterin, Zwillingsschwester von Gretchen und eine der "Schwarzen Schwestern"

Walker, Wilhelm — Leichenstatter und Vater der Zwillinge Gretchen und Rosie

Warner, Howard — Großgrundbesitzer und Viehzüchter

de Vruyt, Francis — Einer der Besitzer des "Star Saloons".



LIZENZ

Bei diesem Fanwerk handelt es sich um ein freies Abenteurersetting für **Old Salyerhand** die Regelerweiterung von **Waylander** für **Dungeonslayers** © **Christian Kennig** das altmodische Rollenspiel. Es wurde von **Zauberlehrling** erstellt und unter der **Lizenz CC BY-NC-SA 4.0 DE** veröffentlicht.

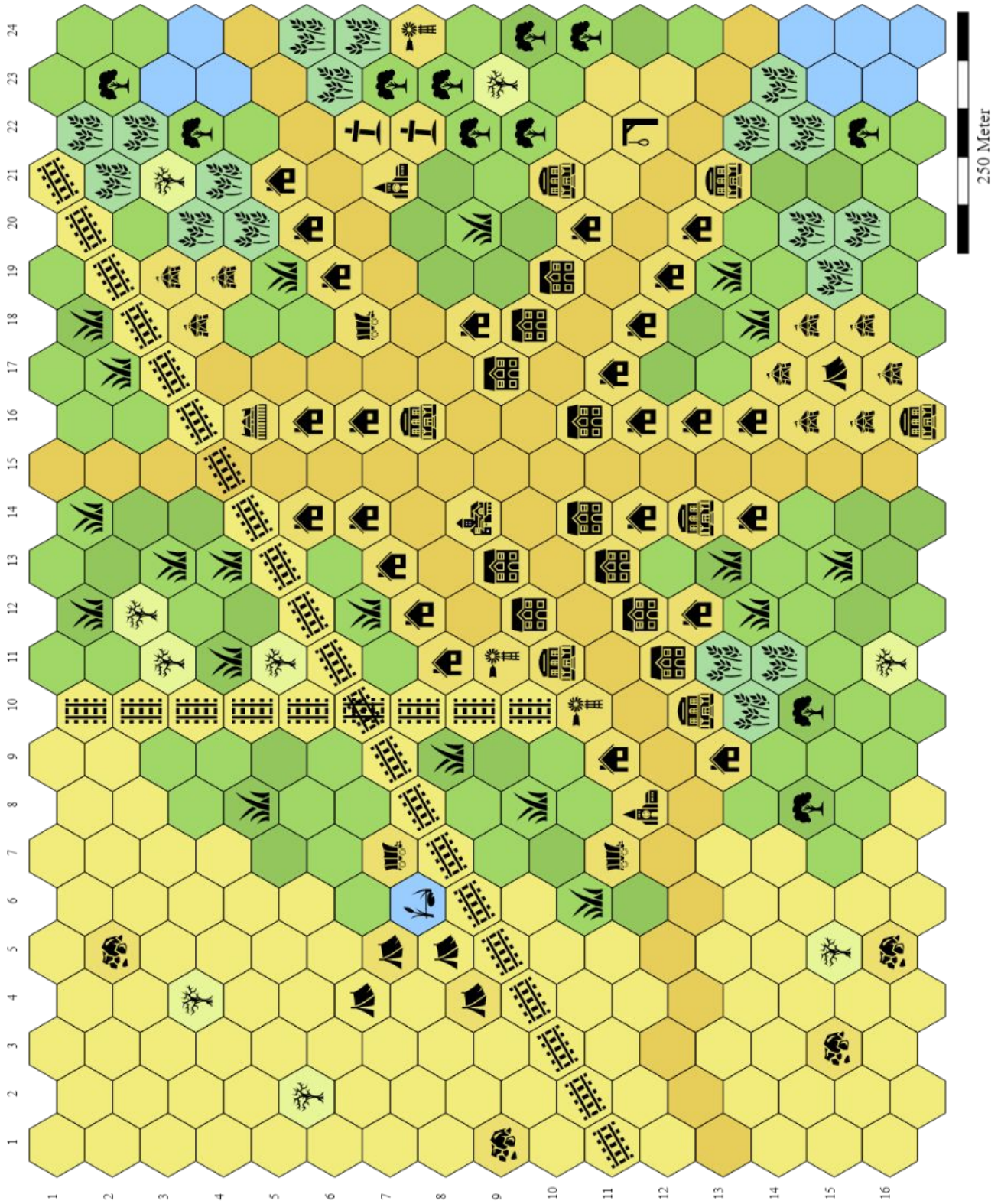
Die Karten wurden mit Hilfe des Tools **Hexer** in **avakars Slayer's Pit** erstellt (<https://www.space.de/hexer>). Die Icons stammen alle von unterschiedlichen Erstellern und wurden auf <https://game-icons.net/> unter der Lizenz **CC BY 3.0** veröffentlicht.

The map was made with the tool **Hexer** on **avakars Slayer's Pit** (<https://www.space.de/hexer>). The icons were made by different contributors and published on <https://game-icons.net/> under the license **CC BY 3.0**.

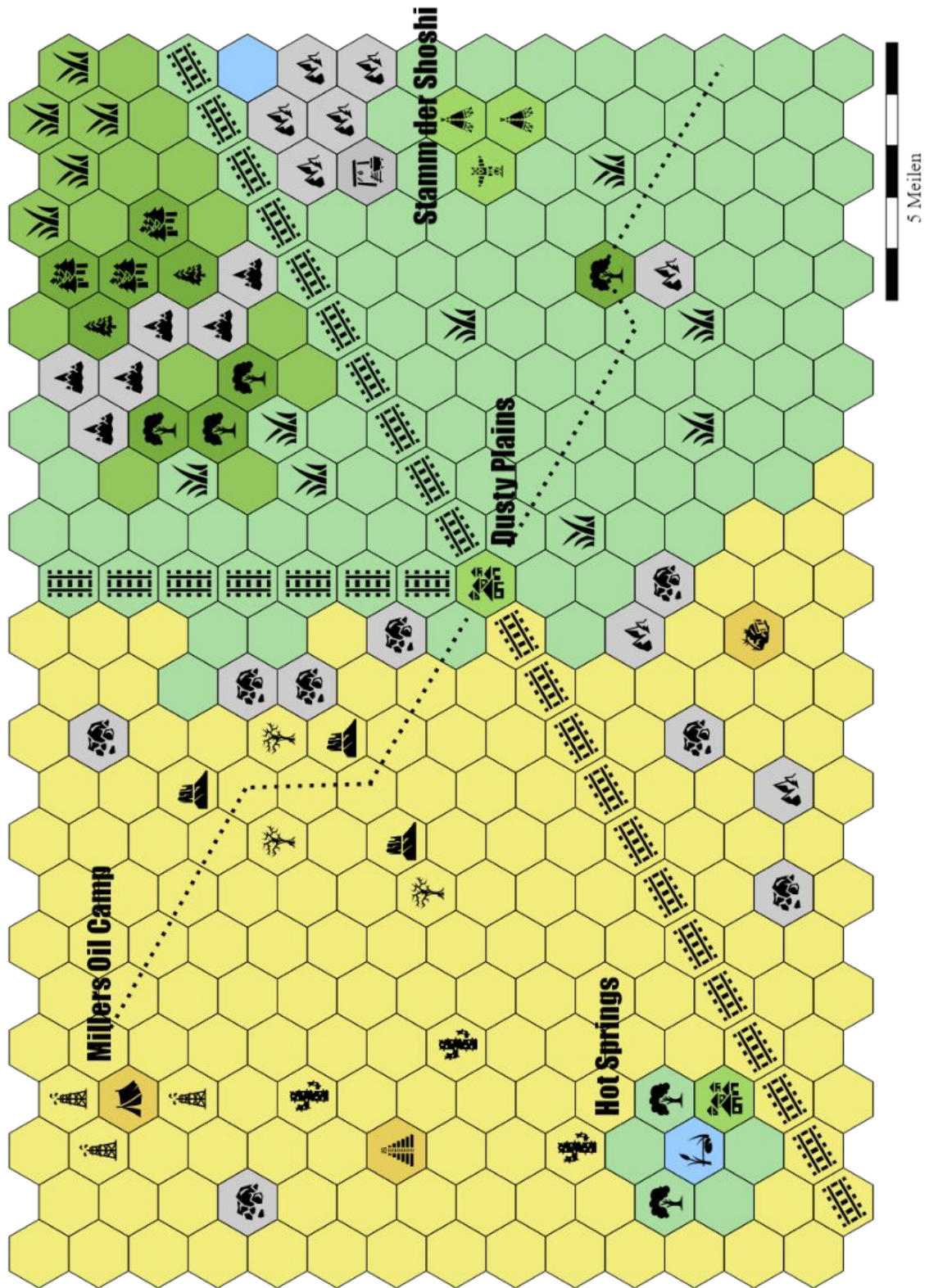
The picture of Commodore Perry Owens was published by Wikimedia Commons and is in the public domain (<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sherriff Commodore Perry Owens.jpg>).



STADTKARTE VON DUSTY PLAINS IM JAHR 1870



DIE UMGEBUNG VON DUSTY PLAINS



Anmerkung: Die gepunktete Linien stellen Wege dar, die häufig von diversen Wagentrecks genommen werden.